

CARDS 4 GAME

CREATIVITY AND CUSTOMIZATION

MANUEL DE PRÉPARATION DE FICHES POUR LA PRODUCTION CHEZ CARDS 4 GAME



1. INDEX
 - 1.1 PRÉPARATION DES FICHIERS
 - 1.1.1 Fichiers acceptés
 - 1.1.2 Gestion des couleurs
 - 1.1.3 Conception du produit
 - 1.1.4 Envoi de fichiers à CARDS4GAME
 - 1.1.5 Envoi de fichiers pour vérification et acceptation par le client
 - 1.1.6 Distinction entre les impressions graphiques
 - 1.1.7 Conception de la carte
 - 1.1.8 Zones, formats et types de papier



1.1 PRÉPARATION DES FICHIERS

1.1.1 Fichiers acceptés

• Fichiers PDF

- Les noms de fichiers ne peuvent pas inclure de caractères spéciaux (à, á, †, *, <, +, etc.).
- Le projet doit être présenté à l'échelle 1:1.
- Toutes les polices utilisées dans le document doivent être incorporées ou converties en courbes. Pas Il est conseillé de remplacer les polices par un bitmap, car cela peut entraîner une mauvaise qualité d'impression.
impression inférieure.
- Les tailles de page doivent être identiques pour toutes les pages du document.
- Les fichiers doivent être développés selon les schémas de couleurs CMJN, Pantone ou CMJN + Pantone.
- Les graphiques bitmap doivent avoir une résolution comprise entre 300 et 350 dpi.
- Les lignes de coupe doivent être les seuls marqueurs utilisés lors de l'exportation de fichiers.
fichiers, leur décalage net doit être d'au moins. 3 mm.
- Les éléments supplémentaires, tels que : vernis UV, presses, matrices, etc., doivent être définis comme couleur supplémentaire à 100 % (spot), doit avoir la surimpression définie et doit être objets vectoriels.
- Les illustrations de tous les éléments doivent être préparées sur des grilles fournies par CARTES4JEU.
- Tous les éléments à 100%K seront automatiquement surimprimés (polices, courbes). Le Les surimpressions blanches seront ignorées.
- L'épaisseur de ligne minimale pour les surimpressions doit être de 0,2 pt.
- Il est inacceptable d'inclure des scans qui montrent un écran d'impressions précédentes dans les fichiers.
- Chaque page du fichier PDF doit inclure une zone de rognage et une zone de fond perdu correctement définies.
- La conception doit être centrée par rapport à la Trimbox et à la Bleedbox.
- Grâce à la technologie, une impression en dégradé lisse et des fonds de couleurs uniformes sur les bases avec des surfaces irrégulières (par exemple une structure en toile) peuvent conduire à l'apparition de petites taches blanches dans les dépressions de la matière première

1.1.2 Gestion des couleurs

- **Profil ICC:** Il est recommandé d'utiliser le profil ISO Coated v2 300 % (ECI) pour tous Conversions RVB-CMJN (www.eci.org).
- **Limite totale d'encre:** la limite maximale d'encre est de 300 %.
- **Gain noir:** pour obtenir une couleur noire profonde, il est recommandé d'utiliser le valeurs suivantes : C50% M40% Y30% K100%.

- Les petits graphiques et textes noirs doivent être définis à 100 % K et avoir une surimpression activée. Il est préférable de remplacer les éléments gris sur un fond coloré par une triade de gris. Les lignes fines inférieures à 0,75 pt doivent être définies comme une seule couleur. Cela permet d'éviter les inexactitudes liées à la correspondance dans le processus d'impression compenser. Les éléments imprimés sur des fonds de peinture de finition (par exemple métalliques) doivent avoir surimpression désactivée, c'est-à-dire qu'elles doivent être sélectionnées en arrière-plan.

Nous utilisons le piégeage pour ces types d'éléments. Ceci ne s'applique pas aux éléments bitmaps, où le piégeage est effectué par le client. Un piège doit avoir une épaisseur d'environ 0,07 mm, surimpression activée et doit être un agrandissement de l'élément imprimé en arrière-plan.

1.1.3 Conception du produit

- Les principes d'application des codes-barres, leur échelle et les combinaisons de couleurs acceptables sont strictement conformes aux normes disponibles sur les sites Web concernant les spécifications des codes-barres EAN. Les codes-barres et les codes QR ne peuvent pas être transformés en bitmap et développé en CMJN, car il existe un risque d'erreurs de lecture de code. Et aussi il faut se souvenir de la zone de protection autour du code : le code doit être positionné sur un champ blanc, pas directement sur les graphiques.
- L'utilisation des désignations de produits est déterminée par le droit commercial (Directive 2009/48/CE), les symboles ne sont pas sujets à changement ni à la portée des changements et sont strictement déterminés.
- Les petits symboles et logos doivent être placés comme des objets vectoriels. Ne les convertissez pas en bitmap.



AVERTISSEMENT

CARDS4GAME ne vérifie pas la position correcte ou la conformité légale des éléments susmentionnés et des personnages similaires.

1.1.4 Envoi de fichiers à CARDS4GAME

Les fichiers PDF peuvent être envoyés par voie électronique (FTP, email, lien vers le «cloud», etc.) et en forme de support physique (CD, DVD, clé USB). Avant d'envoyer des fichiers, vous devez :

- Effectuer une inspection préliminaire des fichiers (Preflight – Adobe Acrobat PRO) ;
- Vérifier la séparation des couleurs du fichier (Aperçu de sortie – Adobe Acrobat PRO) ;
- Vérifier les surimpressions ;
- Vérifiez si les fonds perdus de tous les éléments ont été générés correctement ;

- Vérifier la position centrale du dessin par rapport au Trimbox ;
- Vérifiez le contenu, les éventuelles erreurs d'affichage, les fautes de frappe, les modificateurs pendentifs, orientation correcte des faces antérieures et postérieures

1.1.5 Envoi de fichiers pour vérification et acceptation par le client

Les fichiers PDF sont envoyés par voie électronique (FTP, email, lien « cloud », etc.).

Les fichiers envoyés pour vérification doivent toujours être visualisés avec l'aperçu de surimpression activé (Adobe Acrobat / Reader - Ctrl + K -> Affichage de la page -> Aperçu surimpression -> Toujours).

Il est nécessaire de vérifier le schéma de couleurs (CMJN, séparations de couleurs Pantone), le format des parties, du contenu (textes et autres objets), affichage correct des surimpressions (surtout 100% K noir et blanc).

CARDS4GAME vérifie les fichiers clients à plusieurs niveaux et s'engage à informer le client de à toute erreur, mais la société ne reconnaîtra pas les plaintes concernant les produits dans lesquels Les défauts résultent d'une préparation incorrecte des fichiers pour la production.

CARDS4GAME n'est pas responsable des changements graphiques résultant d'une utilisation incompétente de la surcharge.

CARDS4GAME corrige de petites erreurs de fichiers dans des cas exceptionnels. Toutes les corrections dans les dossiers sont réalisés sous la seule responsabilité du client.

1.1.6 Distinction entre les impressions graphiques

La distinction entre «graphiques sanguins» et «arrière-plan perdu» fait référence aux techniques d'impression et de conception graphiques utilisés dans la production de cartes à jouer et d'autres documents imprimés.

1. Graphiques de sang

«Graphiques de fond perdu» fait référence à une partie des graphiques qui sont s'étend au-delà du bord arrière du produit imprimé. C'est important parce que pendant le processus de coupe, et il peut y avoir de petites variations dans la position de la coupe.

Si l'image ou la couleur s'étend jusqu'au bord et au-delà, vous évitez le risque de laisser des espaces vides des bords blancs indésirables sur le produit fini.

Explication simple: Imaginez que vous avez une feuille de papier et que vous souhaitez imprimer une image couvrant toute la feuille. Si vous coupez le papier, vous risquez de ne pas être parfaitement précis et vous risquez de vous retrouver avec une bordure blanche. Les graphismes sont sanglants et comme si j'avais étiré l'image un peu au-delà du bord du papier, de sorte que, même si elle n'est pas parfaitement coupée, l'image continuera à couvrir le bord.

2. Fonds perdus

« Full bleed » (ou « lost bleed ») est un terme qui indique que l'image ou la couleur recouvre toute la surface du papier, sans bords blancs. En pratique, le fonds perdu et le résultat graphique de sang final, où l'image est imprimée jusqu'aux bords, donnant un professionnel et complet.

Explication simple: Si nous prenons l'exemple précédent, le fonds perdu et le résultat final dans lequel l'image est imprimée jusqu'aux bords de la feuille, sans aucun espace blanc. Ainsi, lorsque vous regardez la carte à jouer, vous ne voyez aucune bordure blanche autour de l'image; tout est couvert et semble beaucoup plus joli.

Résumé

1. Graphiques sanguins: une partie de l'image s'étend au-delà du bord du produit pour garantir qu'il n'y ait pas de bords blancs après la découpe.
2. Arrière-plan perdu : Résultat final dans lequel l'image couvre toute la surface du papier sans bords blancs.

1.1.7 Conception de la carte

Les fichiers PDF pour la production de cartes doivent être préparés conformément aux directives guide indiqué ci-dessus. De plus, les fichiers doivent être divisés en recto, verso et ponts, à condition que la conception nécessite plus d'un pont. Le schéma de nomenclature de la le fichier doit être comme suit:

- Nom du pont avant 1.pdf
- Nom du Back Side Deck 1.pdf
- Nom du pont avant 2.pdf
- Nom du Back Side Deck 2.pdf

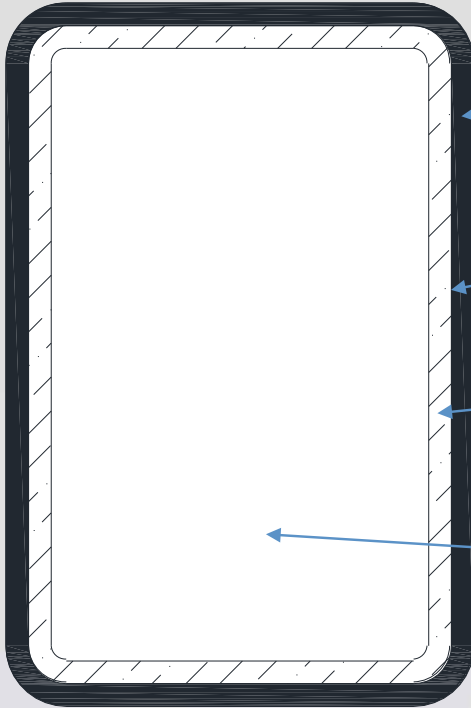
Le nombre et l'ordre des pages de chaque fichier doivent correspondre au nombre et à l'ordre des cartes dans le jeu ordonné. Si une carte doit apparaître à plusieurs reprises dans le jeu, et vous devez l'utiliser dans le fichier autant de fois qu'il y a de quantités de cette carte dans le jeu.

Une exception est lorsqu'une seule carte doit être répétée dans tout le jeu (rétro-commun).

- Jeu de 55 cartes :
 - Nom du recto.pdf (55 pages)
 - Nom du verso.pdf (55 pages)
- Deux jeux de 55 cartes chacun, avec un dos commun :
 - Nom du Deck Front Side 1.pdf (55 pages)
 - Nom du Front Side Deck 2.pdf (55 pages)
 - Nom du Back Side Deck 1 et 2.pdf (1 page)

1.1.8 Zones, formats et types de papier

Lors de la conception de cartes, trois domaines graphiques doivent être pris en compte : base: zone graphique, marge de sécurité et zone «graphiques sanguins».

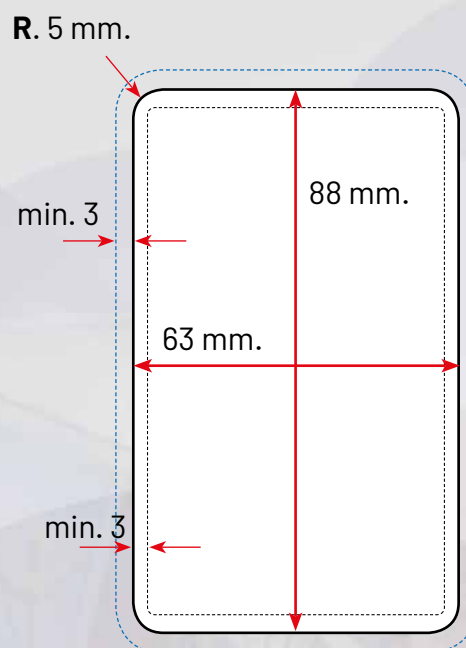


Zone «Graphiques sanguins»: Dans le cas de dessin sans graphisme sanguin, c'est possible omettez la zone ou laissez-la vide. Au cas où de la présence de graphiques sanguins, est il est nécessaire d'augmenter la marge de sécurité d'au moins 3 mm de chaque côté.

Format NET: Taille du papier après la production.

Zone de sécurité: Doit séparer le éléments graphiques d'un format net de min. 3 mm.

Zone graphique: Il faut placer tous les éléments graphiques qu'il contient. (format net moins la zone de sécurité)



MANUEL DE PRÉPARATION DES FICHES

En termes de processus de production, les cartes peuvent être divisées en trois méthodes de base pour la préparation du graphisme de conception. Outre les cartes décorées, toutes les autres doivent avoir une bordure/marge de la même couleur pour les faces avant ou arrière. Le bord de la face avant peut différer de celle de la face arrière. Tolérance de coupe du papier équivaut à ± 1 mm.

- Cartes sans graphismes sanguins (bordure blanche ou pas de bordure) ;
- Cartes avec des graphiques sanguins (avec ou sans bordure) ;
- Cartes avec des graphismes sanguins (cartes ornées, avec des graphismes complets).

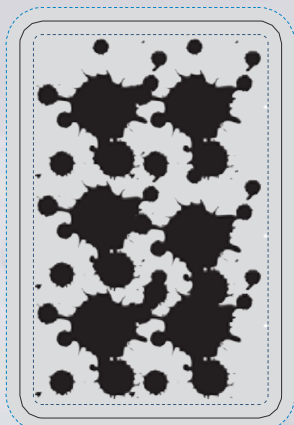
Papier sans graphiques de sang bordure blanche



Papier sans graphiques de sang sans frontière



Papier avec des graphiques sanglant avec bord



Papier avec des graphiques sans effusion de sang sans bord



Papier avec des graphiques sanglant avec graphiques complets

